

Marta Habbas

Przestrzeń jako film – architektura w perspektywie badań nad audiowizualnością

Space as a Film. Architecture in the Perspective of Audiovisual Studies

Abstract: Based on the BA thesis *Urban Spaces of Motion Pictures: Modern Architecture in the Perspective of Audiovisual Studies*, this paper explores the links between architecture and cinema. My goal is not only to show some theoretical concepts regarding this topic (including ones by Sergei Eisenstein, Walter Benjamin and Jean Baudrillard), but also, and primarily, to study the actual effect which the cinematic perception has on the field of modern architecture. Therefore, I analyse two projects of Rem Koolhaas (Embassy of the Netherlands in Berlin and ZKM in Karlsruhe) in the perspective of audiovisual studies. In my analyses, I examine such notions as “the narrativity of architecture” and “the architectural media screen”, using some methodological tools borrowed from the field of film studies.

Key words: architecture, cinema, audiovisuality, Rem Koolhaas, cinematic perception

W słynnym filmie Billy’ego Wildera *Bulwar Zachodzącego Słońca* Joe (William Holden) i Betty (Nancy Olson) przechadzają się po filmowym atelier naśladowującym scenografię Nowego Jorku. W pewnym momencie Betty mówi: „Spójrz na tę ulicę. Wszędzie tektura, wszystko jest tu na niby, to tylko lustra. A dla mnie to najwspanialsza ulica świata”. To krótkie, lecz znaczące spostrzeżenie w doskonały sposób ukazuje napięcie pomiędzy realizmem i fikcyjnością filmowej przestrzeni architektonicznej. Znajduje się ona bowiem pomiędzy „bytem” i „niebytem”, nie jest rzeczywista w sensie materialnym, a mimo to istnieje w naszej świadomości tak mocno, że może mieć na nas większy wpływ emocjonalny niż jakakolwiek inna. Oczywiście, taka zależność niesie ze sobą wiele implikacji przydatnych przy analizie filmów pod kątem przedstawianej w nich przestrzeni. Czy jednak wykracza ona poza sam kinowy ekran i pozwala także na refleksję nad „rzeczywistą” architekturą, a nie tylko jej obrazem?

Celem niniejszego artykułu jest próba udzielenia twierdzącej odpowiedzi na zadane powyżej pytanie. O zależnościach pomiędzy kinem i przestrzenią pisali tak słynni teoretycy jak Siergiej Eisenstein, Walter Benjamin czy Jean Baudrillard – i to właśnie ich rozważania stanowią teoretyczny punkt wyjścia dla mojego tekstu. Trudno jednak byłoby udzielić choćby na poły satysfakcjonującej odpowiedzi bez spojrzenia na konkretne przykłady praktyk architektonicznych, odnoszących się do zabiegów filmowych. Dlatego też zwięźceniem mojego artykułu są analizy dwóch projektów jednego z najbardziej znanych i cenionych współcześnie architektów – Rema Koolhaasa. Oczywiście nie jest on jedynym z twórców

architektury, których pomysły bogate były w filmowe odniesienia – innych odnaleźć można zarówno wśród dekonstruktywistów (Bernard Tschumi, Daniel Libeskind¹), dwudziestowiecznych utopistów (Constant Nieuwenhuys, Archigram, metabolizm), jak i postmodernistów (Robert Venturi) – ale to właśnie jego stosunek do sztuki filmowej wydaje się szczególnie znaczący. Holenderski architekt nie tylko inspirował się kinem, tworząc projekty swych budynków, ale także sam reżyserował, pisał scenariusze, występował w filmach, a na łamach „Haagse Post” publikował poświęcone sztuce filmowej teksty krytyczne. Nic dziwnego więc, że w jego twórczości praktycznej zauważyć można rozwinięcie teoretycznych wątków stanowiących trzon niniejszego tekstu – architekturę Koolhaasa odczytywać można wręcz jako dzieła quasi-filmowe, posługujące się kinowymi środkami wyrazu. Jak twierdzi bowiem sam architekt „(...) jest zadziwiająco mała różnica pomiędzy jedną działalnością, a drugą (architektura i film) (...) myślę, że sztuką scenarzysty jest tworzenie sekwencji epizodów, które budują suspens i łańcuch wydarzeń (...) najważniejszą częścią mojej pracy jest montaż, przestrzenny montaż”².

Punkty styku i podobieństwa

Na pierwszy rzut oka kino i architektura wydawać się mogą praktykami całkowicie odmiennymi. Film jest sztuką światła i ruchu, jego tworzywo jest ulotne i niedookreślone. Budynki natomiast wznoszone są z materiałów jak najbardziej trwałych, przez co na wiele lat pozostają unieruchomione w tym samym miejscu. Mimo to już w 1938 roku, w swym eseju *Montaż i architektura*, Sergiej Eisenstein pisał: „Victor Hugo nazywał średniowieczne katedry «księgami w kamieniu» (...). Akropol ateński ma równe prawo, by nazwać go doskonałym przykładem jednego z najstarszych filmów”³. By udowodnić to stwierdzenie, autor *Pancernika Potiomkina* cytuje obszernie ustępy z *Histoire de l'architecture* Auguste’a Choisy’ego, opisujące potencjalną wędrowkę odwiedzającej Akropol osoby i widziane wówczas przez nią obrazy. Eisenstein podkreśla, że gdy spojrzy się na ten opis okiem filmowca, analogie pomiędzy kinem a architekturą stają się oczywiste. Zauważyć można tu bowiem zarówno prototyp ujęcia filmowego, który ujawnia się przy każdym nowym widoku pojawiającym się przed oczami widza i niosącym z sobą unikalne wrażenie, jak i efekt montażowy uzyskiwany przez sekwencyjne następstwo i zestawienie dwóch „ujęć”. Tak rozumiana architektura nabiera także pewnych cech mobilnych i czasowych: „zauważmy, że długość tych montażowych sekwencji zgodna jest z rytmem samego budynku: odległość z jednego punktu do drugiego jest długa i czas potrzebny na jej pokonanie koresponduje z ogólną wzniosłością”⁴. Kompozycja Akropolu jest doskonała – ważny jest tu nie tylko

¹ W tym kontekście analizuje ich projekty, włączając w to także Rema Koolhaasa, Paweł Saramowicz. Zob. P. Saramowicz, *Film w architekturze (Tschumi, Koolhaas, Libeskind)*, „Kwartalnik Filmowy” 1999, nr 28.

² M. Toy, „Architectural Design” 1995, nr 112, cyt. za: P. Saramowicz, *op. cit.*, s. 221–223.

³ S. Eisenstein, *Montage and Architecture*, „Assemblage” 1989, nr 10, s. 112.

⁴ *Ibidem*, s. 117.

kunst architektoniczny poszczególnych budynków, ale także sekwencyjna ciągłość obrazów, które zobaczyć można podczas zwiedzania.

Eisensteinowskie podejście pozwala odczytywać architekturę jako film i skłania do redefinicji samego pojęcia kina. We wstępie do *Montażu i architektury* rosyjski filmowiec wyróżnia dwa rodzaje ścieżek, którymi poruszać się może percypujący podmiot. Pierwsza związana jest z ruchem rzeczywistym – odbiorca wędruje po przestrzeni, obserwując zjawiska toczące się wokół niego. Druga ma charakter ruchu pozornego – nieruchomy widz siedzący w kinowej sali swym spojrzeniem śledzi wyimaginowaną ścieżkę na ekranie. Powołując się na tę teorię, włoska teoretyczka wizualności Giuliana Bruno zauważa, że „w akcie oglądania filmów istnieje dynamika mobilności, nawet jeśli widz wydaje się być statyczny”⁵. Według niej, widz nie powinien być nazwany *voyeuem*, lecz *voy(ag)eurem*. Spojrzenie zostaje splecione z mobilnością, a podmiot odzyskuje swe ciało: „Percypowane dzięki nawykowi i taktylności, zarówno kino i architektura są kwestią dotyku. Haptyczna ścieżka obu tych przestrzennych praktyk dotyka fizycznego wymiaru”⁶. Kino zostaje więc przeddefiniowane jako sztuka haptyczna, a odbywane dzięki niemu podróże stają się analogiczne do tych doświadczanych w przestrzeni „rzeczywistej”.

Rozmycie różnic pomiędzy przestrzenią mentalną, którą przypisać można kinu, i rzeczywistością, odnoszącą się do materialnego otoczenia człowieka, zauważyć można także w teoriach fińskiego architekta Juhaniego Pallasmaa, autora książki *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Według niego zarówno kino, jak i architektura artykułują „przestrzeń przeżywaną”, która „jest zawsze kombinacją zewnętrznej przestrzeni i wewnętrznej przestrzeni mentalnej; rzeczywistości i mentalnej projekcji”⁷. Nasza przeszłość, pamięć, przeżycia rzutują na materialne środowisko, w którym żyjemy. Według Pallasmaa „przeżywana przestrzeń nie jest jednolita i bezwartościowa. Jedno i to samo wydarzenie – pocałunek czy morderstwo – jest całkowicie inną historią w zależności czy odbywa się w sypialni, łazience, bibliotece, windzie czy altanie”⁸. Dopiero kino daje nam ogląd tych sytuacji z dystansu, możliwość uświadomienia sobie emocji, które im towarzyszą, ale także odczuwania przestrzeni, które w niczym nie ustępuje tak zwanemu „realnemu” doświadczeniu. Zarówno dla Bruna, jak i dla Pallasmaa podział na „realne” i „konceptualne” traci tu zresztą swe znaczenie – percypowanie przestrzeni architektury i przestrzeni kina jest dla nich w gruncie rzeczy tożsame.

⁵ G. Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*, Verso, New York 2002, s. 55.

⁶ *Idem*, *Site-seeing: Architecture and the Moving Image*, „Wide Angle” 1997, nr 19, s. 8–24, http://www.pitzer.edu/academics/faculty/lerner/wide_angle/19_4/194bruno.htm (data dostępu: 17.05.2014).

⁷ J. Pallasmaa, *Lived Space in Architecture and Cinema*, University of Calgary, http://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html (data dostępu: 28.05.2012).

⁸ *Ibidem*.

Nowa percepcja rzeczywistości. Montażowość, fragmentaryzacja, mobilność

„Już nie potrafię myśleć o tym, o czym pomyśleć bym chciał. Ruchome obrazki zajęły miejsce moich myśli”⁹. Te pochodzące z 1930 roku słowa Georges’a Duhamela Walter Benjamin cytuje w swym słynnym eseju *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*. Idealnie opisują one nowy sposób percepcji, jaki przyniosło z sobą kino. Dzięki sztuce filmowej możliwe stało się obserwowanie tych aspektów rzeczywistości, które wcześniej były niedostępne dla ludzkiego oka. Zbliżenia pozwoliły widzieć przedmioty i ludzi w gigantycznym powiększeniu, montaż umożliwił całkowicie nowe postrzeganie przestrzennych relacji, a elipsy i zmiany szybkości rozbiły stałe do tej pory zależności czasowe. Jak twierdzi Steven Shaviro: „kino jest jednocześnie formą percepcji i percypowanym materiałem, nowym sposobem stykania się z rzeczywistością, ale także pewną jej częścią widzianą po raz pierwszy”¹⁰.

Słowa Duhamela opisują filmowy seans, podczas którego obrazy działają na widza na zasadzie szoku wrażeń, ale mogą być też odzwierciedleniem sytuacji, w której ten sam odbiorca wychodzi z sali kinowej wyposażony w nowy optyczny „bagaż”. Znamienny jest pewien lęk zawarty w tym cytacie (jak pisze Benjamin, Duhamel nienawidził kina), który świadczyć może o obawie przed utratą „wizualnej niewinności”. Benjamin twierdzi:

Wobec niepomiaralnie zwiększonego niebezpieczeństwa, jakie w dzisiejszych czasach na każdym kroku zaziera nam w oczy, film stanowi najbardziej adekwatną mu formę sztuki. Potrzeba poddania się działaniu szoku idzie w parze z potrzebą dostosowania się człowieka do grożących mu niebezpieczeństw. Film odpowiada głębokim przemianom aparatu apercepcyjnego, przemianom, jakie w skali prywatnej egzystencji przeżywa każdy przechodzień wielkich miast, jakie w skali historycznej przeżywa każdy obywatel dzisiejszego państwa¹¹.

Kino wyposaża widza w nowe umiejętności percepcyjne, w tym możliwość „odbioru w stanie dystrykcji” niezbędnego w nowoczesnym mieście, którego fragmentaryczna przestrzeń, zgłębienie, wielość bodźców i zwielokrotniona mobilność rozpraszają i atakują przechodniów.

Giuliana Bruno zauważa, że ten „kinowy” sposób percepcji ściśle powiązany jest także z innymi formami architektoniczno-przestrzennymi, które pojawiły się w XIX wieku. Pasaże, stacje kolejowe, centra handlowe, hale wystawowe i inne charakterystyczne dla tej epoki budynki – wszystkie były „miejscami przejazdu” (ang. *transit*), odwiedzanymi i oglądanymi w ruchu¹². Każdy przechodzień stał się *flâneurem*, niezaangażowanym obserwatorem konsumującym wizualne produkty-fetysze. Ten konsumpcyjny aspekt dziewiętnastowiecz-

⁹ G. Duhamel, *Scènes de la vie future*, Paris 1930, s. 52, cyt. za: W. Benjamin, *Twórca jako wytwórca*, przeł. J. Sikorski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975, s. 91.

¹⁰ S. Shaviro, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993, s. 41, cyt. za: D.B. Clarke (red.), *The Cinematic City*, Routledge, London–New York 1997, s. 8.

¹¹ W. Benjamin, *op. cit.*, s. 104–105.

¹² Zob. G. Bruno, *Site-seeing...*, *op. cit.*

nej kultury popularnej podkreśla także Anne Friedberg: „Wizualna praktyka kupowania rozwinęła się w XIX wieku wraz z architekturą pasaży i domów handlowych, aranżacją towarów na wystawie oraz *mise-en-scène* witryn sklepowych, które ułatwiły i pobudziły działanie «uruchomionego spojrzenia», niezbędnego do przeglądania towarów w celach rozrywkowych”¹³. Takie „uruchomione spojrzenie” stało się prototypem spojrzenia kinowego, które z obrazu uczyniło produkt, prowadząc grę z „wymagowaną relacją pomiędzy patrzeniem a posiadaniem”¹⁴. Bruno i Friedberg zwracają też uwagę na rozwój kultury turystycznej, także „uruchamiający” spojrzenie i angażujący go w wizualną konsumpcję. Kino stało się punktem zbiegu wszystkich tych zjawisk, doskonałą maszyną, która zlepiając je wszystkie w jedno doświadczenie, wytworzyła nowy sposób oglądu rzeczywistości.

Nic więc dziwnego, że ani architektura, ani miasto nie mogą być już postrzegane tak jak kiedyś, tracą swą stałą, statyczną formę, przypominając bardziej film niż samą rzeczywistość. Proces ten dokonuje się tym szybciej, im więcej wokół „ruchomych obrazów”, a te od dawna obecne są już wszędzie – w przestrzeni prywatnej (obecność telewizora może wywoływać jeszcze silniejszy lęk przed „obrazami zastępującymi miejsce myśli”, by wspomnieć chociażby *Wideodrom* [1983] Davida Cronenberga), miejskiej, na ekranach urządzeń mobilnych. Przestrzeń staje się coraz bardziej „montażowa”, czy to ze względu na fizyczną obecność filmowych form, czy na sam wyuczony przez nie sposób patrzenia, czy na inne aspekty „miejskości”, takie jak ciągła mobilność ludzi i pojazdów. Z tej perspektywy słowa Benjamina o tym, że w filmie znaleźć można „najwłaściwszy ćwiczebny poligon” dla umiejętnego percypowania wywołujących szok innowacji nowoczesności stają się proroctwem jak najbardziej spełnionym. Trudno wyobrazić sobie bowiem nieprzyzwyczajoną do specyfiki „ruchomych obrazów” jednostkę, która mogłaby egzystować w nowoczesnym świecie.

„Filmowość” przestrzeni urbanistycznej

Kino „wykracza” więc poza sam ekran – jak pisze Jean Baudrillard: „kino nie przybiera żadnej wyjątkowej formy, lecz udziela ulicom i całemu otoczeniu swej mitycznej atmosfery (...)”¹⁵. Według autora *Ameryki*, by poznać sekret amerykańskiego miasta, nie należy zmierzać „od miasta ku ekranowi, lecz od ekranu ku miastu”¹⁶. To ekran jest podstawą, „matrycą” miast takich jak Los Angeles czy Las Vegas. W *Ameryce* Baudrillard stara się odnaleźć samą kulturową istotę Stanów Zjednoczonych, dla których kino zawsze było jednym z najistotniejszych punktów odniesienia. To jednak wcale nie Hollywood, Disneyland czy nawet sam w sobie przemysł filmowy są tutaj głównym czynnikiem: „Kina nie ma tam, gdzie nam się wydaje, a już z całą pewnością nie ma go w tłumnie odwiedzanych filiach

¹³ A. Friedberg, „...więc jestem”. *Kupujący – widz i przeistoczenie poprzez zakupy*, przeł. B. Brzozowska, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Universitas, Kraków 2010, s. 585.

¹⁴ *Ibidem*, s. 586.

¹⁵ J. Baudrillard, *Ameryka*, przeł. R. Lis, Sic!, Warszawa 2011, s. 70.

¹⁶ *Ibidem*, s. 69–70.

Disneylandu (...)”¹⁷. Kino jest raczej „mentalną konfiguracją, globalną percepcją”¹⁸, samą hiperrzeczywistością przestrzeni. Las Vegas jest tu oczywiście przykładem *par excellence*, miastem, które nie tylko wywołuje odczucie „bycia w filmie”, ale samo zdaje się być tego świadome. Jak pisze Nathan Radke: „architektura [Las Vegas] bazuje na hollywoodzkich filmach, które bazują na historycznych erach”¹⁹. Las Vegas jest już wtórnym produktem przefiltrowania rzeczywistości przez film, synekdochą hiperrzeczywistości, a co za tym idzie – i całej Ameryki.

Czy jednak istotnie, tak jak chciałby Baudrillard, ten stan rzeczy jest charakterystyczny tylko dla Stanów Zjednoczonych? Czy „precesja zmienności, ekranu wobec rzeczywistości nie występuje na taką skalę w Europie, gdzie rzeczy zachowują najczęściej statyczną formę związaną z określonym terytorium i namacalną postacią materii”²⁰? Przyjęcie takiego wniosku klóciłoby się z przykładami, które wybrałam, by zilustrować istnienie „filmowości” w przestrzeni. Nie pochodzą one bowiem z Ameryki, jakkolwiek zdarza im się czerpać inspirację z jej filmowego dziedzictwa. Nawet gdyby „filmowość” przestrzeni urbanistycznej była „wynalazkiem” typowo amerykańskim, uważam, że jej doświadczenie uobecnia się globalnie, a jego symptomy są różnorakie – nie tylko percepcja samej przestrzeni upodabnia się do filmowego seansu, ale także zwielokrotniona reprezentacja miast „odrywa” je od ich materialnego, statycznego podłoża i zmienia w formacje dyskursywne, których „czytanie” możliwe jest nawet dla kogoś, kto nigdy ich nie odwiedzał.

Colin McArthur w eseju *Chinese Boxes and Russian Dolls: Tracking the Elusive Cinematic City* analizuje ten problem na przykładzie cytatu z kultowej powieści Alasdaira Graya *Lanark: A Life in Four Books* (1981): „Glasgow jest wspaniałym miastem... – rzekł Thaw. – Pomyśl o Florencji, Paryżu, Londynie, Nowym Jorku. Nikt kto odwiedza je po raz pierwszy nie jest obcym, gdyż widział je już na obrazach, w powieściach, podręcznikach historycznych i filmach. Ale jeśli miasto nigdy nie zostało użyte przez artystę, nawet jego mieszkańcy żyją tam na niby”²¹. Jak zauważa sam McArthur, Thaw ma rację i myli się jednocześnie. Ma rację w tym, że formy wtórne wobec miasta, takie jak dzieła sztuki, kształtują jego odbiór, czyniąc je bliskim bez względu na brak naszej fizycznej obecności. Myli się, kładąc nacisk na działania typowo artystyczne. McArthur stwierdza, że słowem, którego tutaj brakuje, jest „dyskurs” – to, w jaki sposób konstruowany jest odbiór miast, nie zależy jedynie od jego artystycznych przedstawień, ale także od krążących wokół nich wypowiedzi, żartów, opinii, zdjęć, opisów prasowych i wszystkich kontekstów, w których się pojawiają. „Ruchome obrazy” mają szczególną moc wzmacniania dyskursów, gdyż potrafią najlepiej naśladować rzeczywistość (angażują bowiem wzrok – zmysł, któremu wierzymy najbardziej) – ale w przeciwieństwie do malarstwa czy fotografii przywołują raczej terazniej-

¹⁷ *Ibidem*, s. 69.

¹⁸ *Ibidem*, s. 68.

¹⁹ N. Radke, *Simveillance in Hyperreal Las Vegas*, „International Journal of Baudrillard Studies” 2005, nr 2, t. 2, http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol2_2/radke.htm#_ednref32 (data dostępu: 27.05.2012).

²⁰ J. Baudrillard, *op. cit.*, s. 68.

²¹ A. Gray, *Lanark: A Life in Four Books*, Polygon, Edinburgh 1981, s. 243, cyt. za: C. McArthur, *Chinese Boxes and Russian Dolls. Tracking the Elusive Cinematic City*, [w:] D.B. Clarke (red.), *op. cit.*, s. 19.

szość niż przeszłość). Co równie istotne, kino jest praktyką, która nie narodziła się na łonie kultury elitarnej, lecz masowej. A w jej właśnie obrębie przepływ wymienionych form jest szczególnie wzmożony – w ten sposób kino tworzy obraz miast i architektury, który zdaje się sprzedawać samą rzeczywistość.

Narracyjność w architekturze: Ambasada Holandii w Berlinie (2003)

Czy architektura może być narracyjna? Wiele przykładów – od efektownych wizualnie projektów Gaudiego do radykalnych politycznie praktyk Superstudia i Archizoomu²² – wskazuje na to, że odpowiedź jest jak najbardziej twierdząca. Sposób odbioru opowiadanych przez narracyjną architekturę historii jest jednak całkowicie inny niż w przypadku czytania tekstów pisanych. Czy można porównać go do percypowania działu filmowego? By odpowiedzieć na to pytanie, posłużę się przykładem budynku Ambasady Holandii w Berlinie, wplatając w jej analizę filmoznawcze teorie narracyjności. Skoro sam Koolhaas zaznacza, że tworzy swe projekty zgodnie z zasadami rządzącymi sztuką filmową, ośmielam się założyć, że możliwe jest rozpatrywanie jego działań przy użyciu specyficznie filmoznawczych narzędzi metodologicznych – pojęć, teorii czy też kinowych odniesień.

Najważniejszym elementem architektonicznym Koolhaasowskiej Ambasady jest dwustumetrowy zygzakowaty korytarz, na którym opiera się cały projekt budynku. Wiedzie on do wszystkich znajdujących się tu pomieszczeń i ciągnie się od wejścia głównego aż po sam szczyt. Wraz z pokonywaniem wyznaczonej przez niego trasy, użytkownik budynku obserwować może ciąg zmieniających się „środków” przestrzennych – poszczególne odcinki odróżniają się od siebie kolorystyką, oświetleniem czy teksturą wykorzystanych materiałów. Sam Koolhaas nazwał ten korytarz „trajektorią”, co zwraca uwagę na jego mobilny aspekt. Dla holenderskiego architekta budynki nie są jedynie statycznymi bryłami, lecz także stymulatorami ruchu, zapraszającymi do podjęcia wędrówki – i to nie w formie nieangażującej przechadzki, lecz wypełnionej znaczeniami i emocjami „psychogeograficznej” podróży, w której relacje pomiędzy ciałem, ruchem i przestrzenią odczuwane są w wyjątkowo świadomy sposób.

Wprowadzenie przez Koolhaasa elementu wędrówki niesie z sobą także inne implikacje. Jedną z nich jest narratywizacja przestrzeni. Już sama w sobie koncepcja wędrowania zawiera pewien element narracyjności, i odwrotnie. Jak twierdzi Michel de Certeau: „Każda opowieść jest opowieścią o podróży – praktyką przestrzeni”²³. David Bordwell i Kristin Thompson definiują narrację jako „łańcuch zdarzeń, powiązanych ze sobą relacją przyczynowo-skutkową, umiejscowionych w czasie i przestrzeni”²⁴. Wędrówka, tak jak opowieść,

²² Zob. N. Coates, *Narrative Architecture*, Wiley, Chichester 2012.

²³ M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 115.

²⁴ D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rosińska, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010, s. 85. W przytoczonym wydaniu pojęcie *narrative* zostało przetłumaczone jako „opowiadanie”. Ja jednak używam go w znaczeniu „narracja”.

rozwijają się w czasie i przestrzeni, a także posiada pewne elementy przyczynowo-skutkowe, nawet gdy objawiają się one dopiero po jej zakończeniu – w trakcie wspomniania.

Konsekwencją wykorzystania elementu wędrówki jest również ewokowane przez Ambasadę odczucie „filmowości”. Giuliana Bruno, odnosząc się do koncepcji Siergieja Eisensteina zawartych w *Montażu i architekturze*, zauważa, że filmowe doświadczenie przedstawić można jako podróżowanie w przestrzeni – „(nie)ruchoma odbiorczyni [filmu] wędruje wyimaginowaną ścieżką, przemierzając niezliczone miejsca i odcinki czasu. Jej fikcyjna nawigacja łączy odległe momenty i oddalone od siebie miejsca”²⁵. Oprócz rozróżnienia na ruch pozorny (widz siedzący na sali kinowej) i rzeczywisty (poruszanie się w przestrzeni) oba doświadczenia są w gruncie rzeczy tożsame, gdyż budują w umyśle odbiorcy ciąg percypowanych obrazów. Połączenie narratywizacji i „filmowości” tworzy opowieść. W jaki jednak sposób jest ona odczytywana i dlaczego jest właśnie opowieścią filmową, a nie żadną inną?

Przytoczona przeze mnie definicja narracji Bordwella i Thompson, choć proponowana przez filmoznawców, nie odnosi się jedynie do filmu, ale także do każdej innej formy narracyjnej – jest koncepcyjnym punktem wyjścia, zapożyczonym przede wszystkim z badań literaturoznawczych. Co jednak sprawia, że daną narrację określić można jako specyficznie filmową? Francuski teoretyk kina Albert Laffay personifikuje pojęcie narracji, wprowadzając koncepcję „demonstratora obrazów”. Jest to „przewodnik, którego przechwytujemy na tym, jak pokazuje nam obrazy, podobnie jak przewraca się kartki albumu”²⁶. Kino, tak jak fotografia, odtwarza świat zewnętrzny. Tym samym, jak uważa Laffay²⁷, wyraża ono pewien nadmiar natury – nie każdy zarejestrowany przez kamerę element jest częścią opowiadanej historii. By w umyśle widza ukształtowała się fabuła, potrzebne są więc pewne wskazówki ukierunkowujące jego uwagę. Są to między innymi ruchy kamery, montaż, zbliżenia i inne formalne narzędzia. Według mnie, „demonstrator obrazów” istnieć może także w architekturze. To właśnie dzięki niemu, bezpośrednio dane elementy architektoniczne, zanurzone w chaosie nienarracyjnej przestrzeni, mogą przekształcić się w umyśle odbiorcy w fabułę. Bordwell zauważa, że „w filmie fabularnym narracja jest procesem, w którym filmowy sjużet i styl współdziałają we wskazywaniu i ukierunkowywaniu dokonywanej przez widza konstrukcji fabuły”²⁸. *Sjużet*²⁹ jest pojęciem zapożyczonym od rosyjskich formalistów i oznacza wszystkie zdarzenia i informacje, które są zaprezentowane bezpośrednio na ekranie. Fabuła natomiast to całościowa historia konstruowana przez widza podczas kinowego seansu.

W projekcie Ambasady Holandii odpowiednikiem *sjużetu* jest nie tylko układ wszelkich elementów architektonicznych, ale także przestrzenny kontekst, w którym budynek został

²⁵ G. Bruno, *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts*, The MIT Press, Cambridge–London 2007, s. 19.

²⁶ A. Laffay, *Opowiadanie, świat i kino*, przeł. S. Kowalski, „Pamiętnik Literacki” 1975, nr 66, s. 198.

²⁷ Zob. *ibidem*, s. 178.

²⁸ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985, s. 53, cyt. za: A. Helman, J. Ostaszewski, *Historia myśli filmowej*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2007, s. 318.

²⁹ Choć pojęcia te są zapożyczone z teorii literatury, na tyle często (i w nieco innym znaczeniu) są stosowane w filmoznawstwie, że można uznać je za część filmoznawczego aparatu metodologicznego.

umieszczony. Miejscem akcji jest Berlin – miasto, które według Koolhaasa samo w sobie posiada wyjątkowo silny aspekt narracyjny, tworzony między innymi przez nieobecny już, ale wciąż pełen znaczenia mur berliński³⁰. Umieszczenie budynku w pobliżu rzeki Sprewy, którą można obserwować z jego okien, ma tworzyć w umyśle widza nieco bardziej szczegółową fabułę. Tutaj elementy scenarii takie jak rzeczne kanały i barki przywodzą na myśl krajobraz typowo holenderski. Można stwierdzić, że obrazy te tworzą zestawienie odpowiadające Eisensteinowskiemu montażowi antytez. Montaż ten polega na przeciwstawieniu sobie obrazów kontrastowych treściowo. Pejzaż berliński zmontowany z holenderskim krajobrazem podkreśla ich odmiennosć. Obecny tu „demonstrator obrazów” proponuje odbiorcy odczytywanie ich jako antytez, przywołując tym samym powszechne historyczne skojarzenia takie jak wojna (Niemcy) i pokój (Holandia). Montaż „niemieckości” i „holenderskości” zauważyć można także w innych elementach zewnątrz Ambasady. Występuje on nawet w samym jej rozplanowaniu. Budynek składa się bowiem z dwóch części – bloku w kształcie litery „L” i oszklonego sześcianu, w którym znajduje się „trajektoria”. Blok jest odzwierciedleniem „niemieckiego porządku”, spełnia bowiem berlińskie wymagania architektoniczne, według których budynki tworzyć muszą zamknięty ciąg. Z drugiej strony wolno stojący sześcian kontrastuje z tradycyjną architekturą Berlina, wyrażając tym samym „holenderską otwartosć”. Jak pisze Tom Porter: „Koolhaas postrzega zbliżanie się i wejście do budynku jako «wstęp», ruch przez niego i po nim jako rozwijającą się «fabułę», a także – jak w filmowej strukturze – podróż pełną «mini-kulminacji», wiodących do ostatecznego «punktu kulminacyjnego» lub *denouement*”³¹. Montaż antytez jest więc głównym środkiem stylistycznym „wstępu” narracji, określając miejsce akcji i układ zależności pomiędzy jej głównymi tematami, czyli „niemieckością” i „holenderskością”.

Rozpoczęcie wędrówki „trajektoria” jest jednocześnie początkiem rozwinięcia narracji. Cała trasa to historia właściwa. *Sjużetem* są tu zarówno zmienne segmenty korytarza, jak i obrazy widziane zza oszklonych ścian. Poszczególne odcinki trasy zestawione są z sobą w „montażowy” sposób. Przejścia pomiędzy nimi traktować można jako cięcia, a sam fakt poruszania się po budynku sprawia, że percypowane są one w filmowy, sekwencyjny sposób. Zmienność koloru, światła, tekstury czy wymiaru wewnątrz same w sobie nie tworzą jeszcze całościowej narracji, ale przywołują doświadczenie „filmowości”, nacechowując przestrzeń mobilnością (rytmika zmian) i emocjami (wielosć wrażeń). „Demonstrator obrazów” nieustannie odwraca jednak uwagę odbiorcy od wnętrza, nakierowując ją na przenikające do niego elementy miejskie. Ściany sześcianu to prostokątne szyby oddzielone od siebie pionowymi belkami, które niejako „kadrują” widziane przez nie miasto. Pierwszą „mini-kulminacją” narracji jest moment mijania wybudowanego w okresie nazistowskim budynku administracyjnego. Równolegle do jednej z jego kondygnacji umieszczony został

³⁰ W jednym ze swych esejów Koolhaas pisze: „Poza codzienną rutyną inspekcji – militarnej na Wschodzie i turystycznej na Zachodzie – czyli samego w sobie obszernego systemu rytualnego, mur był także «scenariuszem», z łańcuchem zacierającym różnice pomiędzy tragedią, komedią i melodramatem”. R. Koolhaas, B. Mau, S. M. L. XL, The Monacelli Press, New York 1995, s. 222.

³¹ T. Porter, *Archispeak: An Illustrated Guide to Architectural Terms*, Spon Press, London–New York 2004, s. 101.

odcinek „trajektorii”. Wzrok poruszającego się odbiorcy kierowany jest więc w sposób analogiczny do poziomego ruchu kamery, a obraz skadrowany tak, aby widać było tylko część elewacji. W dokumentalnym filmie *Rem Koolhaas: A Kind of Architect* (2008) architekt stwierdza: „Trasa ciągnie się tak, jakby sama była kondygnacją tego [niegdyś nazistowskiego – dop. aut.] budynku, więc idąca nią osoba może spacerować równolegle z tym doświadczeniem”³². Owym doświadczeniem jest nazistowski okres w historii Niemiec, stanowiący pierwszą część fabuły. Następna część odpowiada czasom komunistycznym (Ambasada znajduje się na terenie byłego Berlina Wschodniego), a jej punktem kulminacyjnym jest widok na najwyższy budynek Berlina, czyli Fernsehturm – wieżę telewizyjną wybudowaną w latach 1965–1969. Element ten zaprojektowany został ze szczególną starannością – w elewacji Ambasady (tym razem nie szklanej, lecz zabudowanej) pozostawiono otwór, przez który idealnie widać metalową kulę z tarasem widokowym, będącą najbardziej charakterystycznym fragmentem wieży. W ten sposób wycinek zewnętrznej przestrzeni miejskiej zakomponowany został na kształt filmowego kadru. Zwieńczeniem „trajektorii” jest taras usytuowany na dachu budynku. Koniec trasy jest jednocześnie ostatecznym rozwiązaniem (*denouement*) fabuły. Odbiorca spojrzeć może teraz z lotu ptaka na całe otoczenie Ambasady. To, co wcześniej poddane zostało fragmentaryzacji (zarówno poprzez kadrowanie, jak i „montażowy” podział mijanych obrazów), teraz zobaczyć można w całości, dzięki czemu doświadczenie „filmowej podróży” zostaje domknięte. Historyczna narracja o Berlinie widzianym oczami obcego (Holendra) zostaje doprowadzona do ostatniego punktu na osi czasu – współczesności. Należy zauważyć, że widok z lotu ptaka jest perspektywą bardzo często wykorzystywaną przez kino. Giuliana Bruno uznaje nawet takie ujęcie, rozwijane między innymi we włoskim malarstwie wedutowym, za jeden z „prekinematograficznych” kodów wizualnych³³. Wysuwa ona tym samym argument przeciwko traktowaniu filmowej przestrzeni jako odzwierciedlającej klasyczną perspektywę centralną. Według włoskiej teoretyczki, doświadczenie filmowe i doświadczenie architektoniczne są sobie bliskie, gdyż nie są jedynie wynikiem spojrzenia, ale także wrażeń cielesnych i mobilności.

Rem Koolhaas niewątpliwie posiada świadomość tej zależności. Jego budynki w niczym nie przypominają tych z *Idealnego miasta* Luciana Laurany (wykorzystującego perspektywę linearną obrazu przypisywaną niegdyś Piero della Francesce), w formie zbliżając się raczej do ekspresjonistycznej scenografii *Gabinetu doktora Caligari* (1920)³⁴. Projekt Ambasady Holandii w Berlinie wykorzystuje bowiem typowo filmowe środki wyrazu, które „rozbijają” przestrzeń, czyniąc z niej raczej ciąg wrażeń niż homogeniczne doświadczenie jedności.

³² *Rem Koolhaas: A Kind of Architect* [film], reż. M. Heidingsfelder, M. Tesch, C. Krumbiegel, I. Schosnig [DVD], New Video Group, New York 2010.

³³ Zob. G. Bruno, *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton University Press, Princeton–Oxford 1993, s. 211.

³⁴ Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp, Zoe Zenghelis i Elia Zenghelis tworzyli nawet grupę architektoniczną, która swą nazwą nawiązywała do filmu Roberta Wiene’go – *Dr. Caligari’s Cabinet of Metropolitan Architecture*. Była ona prototypem OMA.

Wykorzystanie ekranu w architekturze: niezrealizowany projekt Zentrum für Kunst und Mediatechnologie w Karlsruhe (1992)

W swej książce *S, M, L, XL* Rem Koolhaas pod hasłem *SCREEN* cytuje Shuhei Hosokawę:

Jednym z najbardziej znanych obrazów współczesnego Tokio jest ogromny ekran na budynku Alty w Shinjuku. Prezentuje on nieskończony ciąg obrazów wziętych głównie z telewizyjnych newsów i reklam muzycznych. Obiecujące grupy rockowe i najnowsze płyty CD dla nastolatków figurują tu obowiązkowo... Nikt nie ogląda i nie zauważa nawet ich treści. Dla plemienia nastolatków wystarczy, że *j e s t* tam „wizualność”, dla błyskotliwych technokratów, że *j e s t* „high-tech”. Obecność takich urządzeń przypomina mi scenę z *Łowcy androidów*: obraz ogromnej kimono lady reklamującej sake na ścianie drapacza chmur w Los Angeles 2020 roku³⁵.

Ekrany są dziś wszędzie. Nie jest to stwierdzenie odkrywcze, ale na tyle znamienne, że warto je powtarzać. *Łowca androidów* (1982) Ridleya Scotta jest tu tekstem kluczowym – opisywany w powyższym cytacie gigantyczny ekran umieszczony został na całej fasadzie budynku, odbierając tym samym architekturze jej namacalną i statyczną powłokę. W niezrealizowanym projekcie Zentrum für Kunst und Mediatechnologie w Karlsruhe Rem Koolhaas wprowadził identyczne rozwiązanie. Jedna z elewacji zastąpiona została wielkim ekranem – „elektronicznym *billboardem*”. W ten sposób architektoniczna substancjalność materiałów zastąpiona została tworzywem tak ulotnym jak zbiór elektronicznych danych. Sam Koolhaas tak opisuje projekt owego ekranu: „działania instytucji wyciekają z jego wnętrza i wyświetlane są w czasie rzeczywistym na przemian z informacjami reklamowymi, rozkładami kolejowymi, CNN itd. (...) W niektórych momentach pasażerowie IDZ [niemiecki wolniejszy ekwiwalent TGV – dop. aut.] jadący do Mediolanu widzą przebyte tego spektaklu”³⁶.

Cytat ten zwraca uwagę na kolejny istotny aspekt Koolhaasowskiego projektu. ZKM usytuowany miał być na zbiegu komunikacyjnych „ścieżek” Karlsruhe, przy liniach i stacji kolejowej z jednej strony i pętli autostrady z drugiej. Komunikacja miejska zestawiona zostaje z komunikacją medialną, a połączenie to tworzy sieć ruchu i wizualnej konsumpcji. „Ruchome obrazy” są tutaj odpowiednikiem spojrzenia zza szyby samochodu czy pociągu. Według Anne Friedberg, miejska „automobilność” jest ściśle związana z kinową i telewizyjną wizualnością³⁷. By podkreślić tę zależność, cytuje ona Paula Virilio: „To, co dzieje się na przedniej szybie samochodu, jest kinem w ścisłym znaczeniu tego słowa”³⁸. Dostrze-

³⁵ S. Hosokawa, *Land of a Thousand Commercials*, [w:] J. Meijer, E. Tee (red.), *What a Wonderful World! Music Videos in Architecture*, Groninger Museum, Groninger 1990, cyt. za: R. Koolhaas, B. Mau, *op. cit.*, s. 1116–1124.

³⁶ R. Koolhaas, B. Mau, *op. cit.*, s. 696.

³⁷ Zob. A. Friedberg, *Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles: Endless Cinema or Private Telematics*, „Journal of Visual Culture” 2002, nr 1 (2).

³⁸ P. Virilio, *The Third Window*, [w:] *Global Television*, C. Schneider, B. Wallis (red.), The MIT Press, Cambridge 1988, s. 188, cyt. za: A. Friedberg, *op. cit.*, s. 185.

gając cały czas napięcie pomiędzy wymaginowaną sferą „filmowości”, która jest raczej odczuciem niż formą, a materialnością budowanych miejsc, Friedberg zauważa odbicie idei Virilia w strukturze kina samochodowego. Jest ono swoistą materializacją tego ulotnego wrażenia „oglądania filmu” przez szybę, którego z pewnością choć raz doświadczał każdy z pasażerów i kierowców. ZKM traktować można jako pewną wariację na temat kina samochodowego, w której wszystkie cechy *drive-in* są przerysowane, zwielokrotnione – ekran jest gigantyczny, wyświetlane na nim obrazy nie są niezależnymi formami narracyjnymi jak filmy, lecz przypominają raczej telewizyjny „strumień”, a widzowie nie zatrzymują się nawet, by je oglądać, lecz tylko przejeżdżają, „konsumując” je kątem oka. Tak jak w cytacie Hosokawy o ekranie w Shinjuku – wystarczy, że „wizualność” j e s t.

Ekran ZKM jest wyrazem „czystej wizualności” – sama specyfika ruchomych obrazów zostaje tutaj wyzwolona z treści. Choć wiele ukazywanych na nim projekcji ma charakter informacyjny, prawdziwym jego przeznaczeniem jest śledzenie „uruchomionym spojrzeniem” (by znów posłużyć się pojęciem zaproponowanym przez Anne Friedberg) samych przeblysków – strzępów informacji i reklam. W paradoksalny sposób forma ta zbliża się do awangardowej idei „kina czystego”. Alicja Helman tak opisuje jeden z filmów Henriego Chomette’a – jednego z głównych twórców tego nurtu: „*Refleksy światła i szybkości* łączą ujęcia czysto abstrakcyjne – błyszczące, bliżej nieokreślone przedmioty kuliste, grę świetlnych plam z efektami zdjęć miasta w ruchu przyspieszonym (...), w ostatniej partii pojawiają się nagłe zmiany kątów widzenia, odwrócone kadry, maksymalnie krótki cięty montaż”³⁹. Celem „kina czystego” było wyzwolenie formy „ruchomych obrazów” – najważniejsze stawały się tu ich fragmentaryczność i dynamizm. Ekrany miejskie, choć w swym założeniu dalekie są od awangardy, prezentując najczęściej nastawione na masowego odbiorcę reklamowe treści, formalnie często zbliżają się do tak rozumianego kina. Koolhaas zauważa tę zależność i dlatego właśnie umieszcza tego rodzaju ekran na fasadzie placówki, której tematem przewodnim są związki sztuki, mediów i technologii. Punktem przecięcia i produktem wszystkich tych dziedzin działalności ludzkiej jest bowiem miasto, rozumiane jednak nie jako historycznie ukształtowana jednostka urbanistyczno-administracyjna, lecz jako postmodernistyczny kolaż obrazów, ruchu i światła⁴⁰, który sam w sobie staje się „wielkim ekranem” percypowanym w sposób bliski oglądaniu filmów.

Zakończenie

Jak widać próba spojrzenia na architekturę współczesną z filmoznawczego punktu widzenia nie jest jedynie metodologicznym eksperymentem, ale także sposobem wzbogacenia analizy otaczającej nas przestrzeni. Projekty Rema Koolhaasa zaliczane są często do

³⁹ A. Helman, *Awangarda we francuskim i niemieckim kinie niemym*, [w:] T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina*, t. 1: *Kino nieme*, Universitas, Kraków 2009, s. 767.

⁴⁰ Najśłynniejszą propozycję odczytywania miasta jako „tekstu”, którego „informacyjną szatę” stanowią obrazy i nagromadzone w nim zjawiska, można odnaleźć w kultowym już dziele *Learning from Las Vegas* R. Venturiego, D.S. Brown i S. Izenoura, będącym swoistym manifestem architektury postmodernistycznej.

nurtu dekonstruktywistycznego, odrzucającego zarówno zasady klasycystycznej harmonii, jak i postulaty architektury modernistycznej, a w zamian proponującego dekonstrukcję zastanych wzorców i podkreślanie fragmentaryzacji współczesnej przestrzeni. Badanie ich w kontekście sztuki filmowej pomaga zauważyć, że wszystkie te dążenia nie są jedynie wyrazem artystycznego programu, ale także odzwierciedleniem zmian percepcyjnego aparatu człowieka. Codzienne doświadczenie przestrzeni nie jest wartością uniwersalną – zapewne inaczej wyglądało w pierwszej połowie XIX wieku niż pod koniec XX. Zmiany, które doprowadziły do wykształcenia naszego dzisiejszego sposobu „widzenia”, w dużej mierze wiążą się z prymatem audiowizualnych mediów – stąd widoczne w analizującej te zależności architekturze dekonstruktywistycznej cechy takie jak montażowość czy negowanie statyczności i materialnej jednoznaczności brył (np. poprzez zastąpienie ściany ekranem, jak w przypadku ZKM).

Sztuka „ruchomych obrazów” jest więc oczywistym punktem odniesienia dla próby analizy współczesnej architektury i przestrzeni. Co więcej, ten punkt widzenia pozwala zauważyć, że nie tylko zasadne, ale wręcz niezbędne dla całkowitego rozumienia złożoności tych obszarów badawczych jest podejście transdyscyplinarne. Moim celem było spojrzenie na architekturę współczesną z filmoznawczego punktu widzenia, ale z pewnością także inne, pozornie niezwiązane z nią dyscypliny, zarówno humanistyczne, jak i ścisłe, miałyby tu wiele do dodania. Celem transdyscyplinarności jest utworzenie nowego pola badawczego, przekroczenie granic istniejących dyscyplin. Opis projektu takich badań odnaleźć można w książce Ewy Rewers *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Choć podkreśla ona, że „zarysowanie projektu nowej dyscypliny” nie jest przedmiotem jej książki, jednocześnie zadaje następujące pytanie: „Dlaczego – jak język, literatura czy prawo – nie jest miasto przedmiotem odrębnych studiów?”. Zauważa także, że „skupianiu doświadczenia miasta w starannie delimitowanych miejscach i momentach historycznych towarzyszy (...) rozproszenie procesów jego poznawania, prowadzące ku wszelkim dyscyplinom, które znajdują na swoim gruncie wystarczający powód do stawiania pytań o nowy zespół pojęć i do rewizji starych, budujących niespójny obraz miasta”⁴¹. Ewa Rewers w swej książce odnosi się głównie do filozofii, ale ostatecznym celem jej rozważań jest stworzenie podstaw do całkowicie transdyscyplinarnych badań dotyczących miasta i szeroko pojmowanej „miejskości”.

Próby rozszerzania pól badawczych prowadzą do redefiniowania starych pojęć, a tym samym są pierwszym krokiem ku konwergencji dyscyplin naukowych. Rozważania na temat miasta i architektury z punktu widzenia różnych dziedzin – choć w dalszym ciągu rozproszone – poprzez aktualizowanie terminologii i metodologii mogą przyczynić się do wytworzenia teorii tych badań, której – jak stwierdza Rewers – na razie brakuje, a jest niewątpliwie potrzebna. Zarówno architektura, jak i miasta zmierzają bowiem „w kierunkach, w których rozpoznanie stanowi wyzwanie dla wielu dyscyplin nauki”⁴².

⁴¹ E. Rewers, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005, s. 9.

⁴² *Ibidem*, s. 5.

Bibliografia

- Baudrillard J., *Ameryka*, przeł. R. Lis, Sic!, Warszawa 2011.
- Benjamin W., *Twórca jako wytwórca*, przeł. J. Sikorski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975.
- Bordwell D., Thompson K., *Film art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rosińska, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.
- Bruno G., *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*, Verso, New York 2002.
- Bruno G., *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts*, The MIT Press, Cambridge–London 2007.
- Bruno G., *Site-seeing: Architecture and the Moving Image*, „Wide Angle” 1997, no. 19.
- Bruno G., *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton University Press, Princeton–Oxford 1993.
- Coates N., *Narrative Architecture*, Wiley, Chichester 2012.
- de Certeau M., *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Eisenstein S., *Montage and Architecture*, „Assemblage” 1989, no. 10.
- Friedberg A., *Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles – Endless Cinema or Private Telematics*, „Journal of Visual Culture” 2002, vol. 1 (2).
- Friedberg A., „...więc jestem”. *Kupujący – widz i przeistoczenie poprzez zakupy*, przeł. B. Brzozowska, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Universitas, Kraków 2010.
- Helman A., *Awangarda we francuskim i niemieckim kinie niemym*, [w:] T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina*, t. 1: *Kino nieme*, Universitas, Kraków 2009.
- Koolhaas R., Mau B., *S, M, L, XL*, The Monacelli Press, New York 1995.
- Laffay A., *Opowiadanie, świat i kino*, przeł. S. Kowalski, „Pamiętnik Literacki” 1975, nr 66.
- Pallasmaa J., *Lived Space in Architecture and Cinema*, University of Calgary, http://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html (data dostępu: 28.05.2012).
- Porter T., *Archispeak: An Illustrated Guide to Architectural Terms*, Spon Press, London–New York 2004.
- Radke N., *Simveillance in Hyperreal Las Vegas*, „International Journal of Baudrillard Studies” 2005, vol. 2, no. 2.
- Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005.
- Saramowicz P., *Film w architekturze (Tschumi, Koolhaas, Libeskind)*, „Kwartalnik Filmowy” 1999, nr 28.
- Shaviri S., *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993.